Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VARSION
<NES-P-EB>

Nintendo®
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

EXCITEBIKE™

ANLEITUNG

*Diese Spielpackung kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Steuerdecks verwendet werden.

© 1985 Nintendo®
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan FRG

Wir freuen uns, daß Sie sich für das Nintendo® Entertainment System Excitebike™ Pak entschieden haben.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Geländefahrer ist ein Spiel der programmierbaren Nintendo-Serie, die allein über die Spielart DESIGN verfügt. Sie ermöglicht den Entwurf einer neuen Rennstrecke, wann immer man sich einer neuen Herausforderung stellen will. Man kann auch eine von 5 verschiedenen Rennstrecken, die Nintendo vorprogrammiert hat, aussuchen und entweder allein oder gegen andere Motocrossfahrer ein Rennen fahren. Auf dem Weg zur karierten Zielfahne und zur Geländefahrermeisterschaft wird der Spieler von Serpentinen, Haarnadelkurven und haarsträubenden Sprüngen auf die Probe gestellt.

Bitte lies diese Anleitungen genau durch, damit du das neue Spiel gut in den Griff bekommst, und heb den Prospekt für spätere Fragen auf.

1. ZUR BEACHTUNG

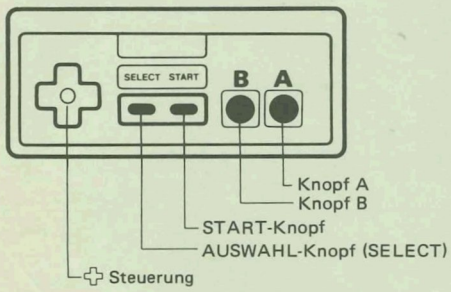
1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Man sollte es nicht an sehr heißen oder kalten Orten aufbewahren. Auf keinen Fall sollte man es anstoßen, fallenlassen oder auseinandernehmen.
2) Die Kontakte dürfen nicht berührt, naßgemacht oder verschmutzt werden, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

Hinweis: Zur Verbesserung des Spiels können technische oder allgemeine Veränderungen ohne Vorankündigung durchgeführt werden.

2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

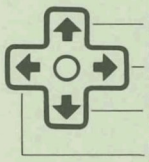
Bedienung 1/Bedienung 2

Bedienung 1 – für alle Spiele
Bedienung 2 – nicht benützt



✚ Steuerung

Für die Landekontrolle des roten Motorrads.



- Dreht den Lenker nach links.
- Drückt das Vorderrad beim Springen nach unten.
- Dreht den Lenker nach rechts.
- Hebt das Vorderrad beim Fahren oder Springen.

Knopf A

Dieser Knopf ist Gas und Bremse zugleich. Wenn du ihn drückst, beschleunigt das Motorrad; wenn du ihn losläßt, bremst es ab. Für normale Fahrt.

Knopf B

Dies ist der Turbo-Knopf. Die Maschine beschleunigt schnell, überhitzt aber bei häufigem Gebrauch. Wenn der Motor überhitzt ist, muß er erst wieder abkühlen, bevor das Motorrad weiterfährt.

AUSWAHL-Knopf (SELECT)

Stell die Zielfahne neben die Spielart, die du haben möchtest.
*Die Zielfahne wird mit der Steuerung ✚ bewegt.
*SELECTION A ist ein Einzelrennen.
*SELECTION B ist ein Rennen gegen andere Fahrer.
*DESIGN erlaubt den Entwurf einer eigenen Rennstrecke (siehe Anleitung).

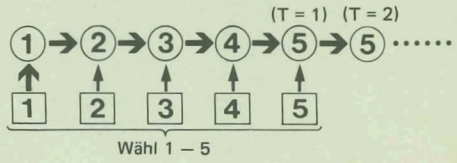
START-Knopf

Wenn man diesen Knopf drückt, beginnt das Spiel.

Pause:
Wenn du mitten in einem Spiel eine Pause machen möchtest, drückst du einfach den START-Knopf. Dann ertönt das Pausenzeichen, und das Spiel wird unterbrochen. Zum Weiterspielen an der gleichen Stelle noch einmal START drücken.

3. SO WIRD GESPIELT

*Bevor du am eigentlichen Rennen teilnehmen kannst, mußt du dich erst in der Vorentscheidung qualifizieren.



*Such die Vorentscheidung, die du haben möchtest, unter 1 – 5 aus.

- Wenn du in der Vorentscheidung mit dem dritten Platz oder besser abschneidest, kommst du in das Hauptrennen mit der gleichen Nummer.

[Beispiele] *Vorentscheidung 1. Platz → Hauptrennen 1
*Vorentscheidung 3. Platz → Hauptrennen 3

- Wenn du im Hauptrennen mit dem dritten Platz oder besser abschneidest, kommst du in das nächste Hauptrennen.

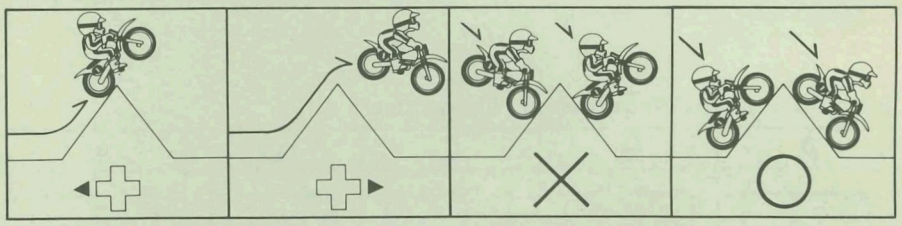
[Beispiele] *Hauptrennen 1 → Hauptrennen 2 → Hauptrennen 3
*Hauptrennen 3 → Hauptrennen 4 → Hauptrennen 5

*Wenn du dich im Hauptrennen 5 plazierst, kannst du Rennen 5 immer wieder fahren. Unten rechts im Bild wird dann angezeigt, wie oft du das Rennen gefahren hast (T = #).
*Falls SPIEL VORBEI (GAME OVER) bei T = 2 oder mehr erscheint, ändert sich die geforderte Zeit für den dritten Platz nur dann, wenn du vor dem Spiel zur Auswahlliste zurückgehst.
*3RD in der linken unteren Ecke des Bildschirms zeigt die Zeit an, die für Platz 3 nötig ist.

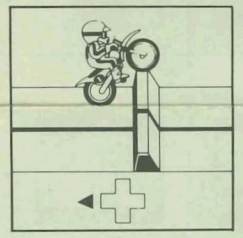
- SELECTION A ist ein Einzelrennen. In SELECTION B trittst du gegen andere Fahrer an.
- Es gibt zwei Arten von Geländefahrern. Eine Art fährt normal, und die andere verfolgt. Wenn ein Verfolgungsfahrer von hinten auf dich auffährt, stürzt er. Wenn du einen vorausfahrenden Geländefahrer von hinten anfährst, stürzt dein Fahrer.
- Die Geschwindigkeit kurz vor dem Unfall entscheidet, wie weit ein gestürzter Fahrer rollt. Wenn der Fahrer auf einem Hindernis stürzt, rollt er bis zum Rand des Hindernisses. Wenn dein Fahrer stürzt, drückst du in schneller Folge auf Knopf A, bis du wieder im Rennen bist.
- Bei zu langem Gebrauch von Knopf B (Turboknopf) überhitzt sich die Maschine. Die Temperatur sinkt, wenn du durch die Kühlzone (≫ -Anzeige) fährst. Die Motortemperatur wird bei TEMP unten in der Mitte des Bildschirms angezeigt.
- Wenn du von der Strecke abkommst oder durch Schlamm fährst, wirst du langsamer.

Springen

- Die Geschwindigkeit vor dem Sprung und der Absprungwinkel entscheiden, wie weit du springst. Du kannst das mit der Steuerung ✚ beeinflussen.
- Wenn das Motorrad auf beiden Rädern landet, kannst du schnell weiterfahren. Wenn du ungleich aufkommst, stürzt du.



Hoher Sprung Flacher Sprung



Hochsteigen

Hochsteigen

*Du kannst das Vorderrad hochreißen, um über kleine Hindernisse zu klettern.

Bestzeitenanzeige

- Wenn du nach der ersten Runde die Ziellinie überquerst, ertönt der Summer, und die Rundenzeit erscheint im Zentrum des Bildschirms.
- Die Zeit, die für den 3. Platz nötig ist, wird unten links im Bildschirm unter 3RD angezeigt.
- Die Bestzeiten für die Vorentscheidung und für das Hauptrennen werden auf dem Zaun in der Mitte der Strecke angezeigt.
- Die Bestzeit wird nicht gelöscht, wenn du den Rückstellknopf drückst. Sie wird nur gelöscht, wenn das Gerät abgeschaltet wird.

Tips zum Fahren

– Wie man eine hohe Geschwindigkeit beibehält –

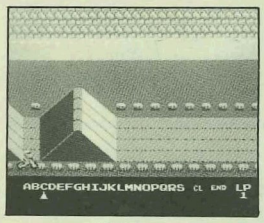
*Versuch, nicht über den Rand zu fahren.
*Fahr nicht durch Schlamm.
*Sei vorsichtig, wenn du neben anderen Fahrern bist, weil die auch versuchen, dem Streckenrand und dem Schlamm auszuweichen.
*Regulier den Landewinkel deines Motorrads genau mit der Steuerung ✚, wenn du über ein hohes Hindernis springst. Dann wirst du beim Landen nicht langsamer und kannst schnell wieder beschleunigen.
*Wenn du das Vorderrad während eines Sprungs mit der Steuerung ✚ hochziehst, springst du höher, aber nicht weiter. Wenn du das Vorderrad hingegen mit der Steuerung ✚ hinunterdrückst, springst du nicht hoch, aber weiter. Benütz die Steuerung mit Gefühl.
*Drück Knopf B (Turboknopf) gerade bevor du abspringst oder vor einem Hindernis, wenn du weit springen willst.
*Mir deinem Hinterrad kannst du andere Fahrer zu Fall bringen.
*Mach dich genau mit dem Zusammenspiel der Knöpfe A und B vertraut.
*Fahr durch die Kühlzone (≫), bevor die Maschine zu heiß wird.

4. SPIELART ENTWURF (DESIGN)

Entwirf deine ganz persönliche Rennstrecke mit der Spielart DESIGN; errichte verschiedene Arten von Hindernissen und leg fest, wie viele Runden es sein sollen.

1. Drück den Rückstellknopf, damit die Auswahlliste wieder erscheint.
2. Stell die Zielfahne mit dem AUSWAHL-Knopf (SELECT) oder mit der Steuerung ✚ neben DESIGN und drück den START-Knopf.
3. Dann erscheint die Auswahlliste für DESIGN. Stell die Zielfahne noch einmal neben DESIGN und drück den START-Knopf.

Hinweis: Die Wahlmöglichkeiten "Save" (Speichern) und "Load" (Eingeben) funktionieren bei diesem Spiel nicht; sie sind für mögliche Verbesserungen einprogrammiert worden.



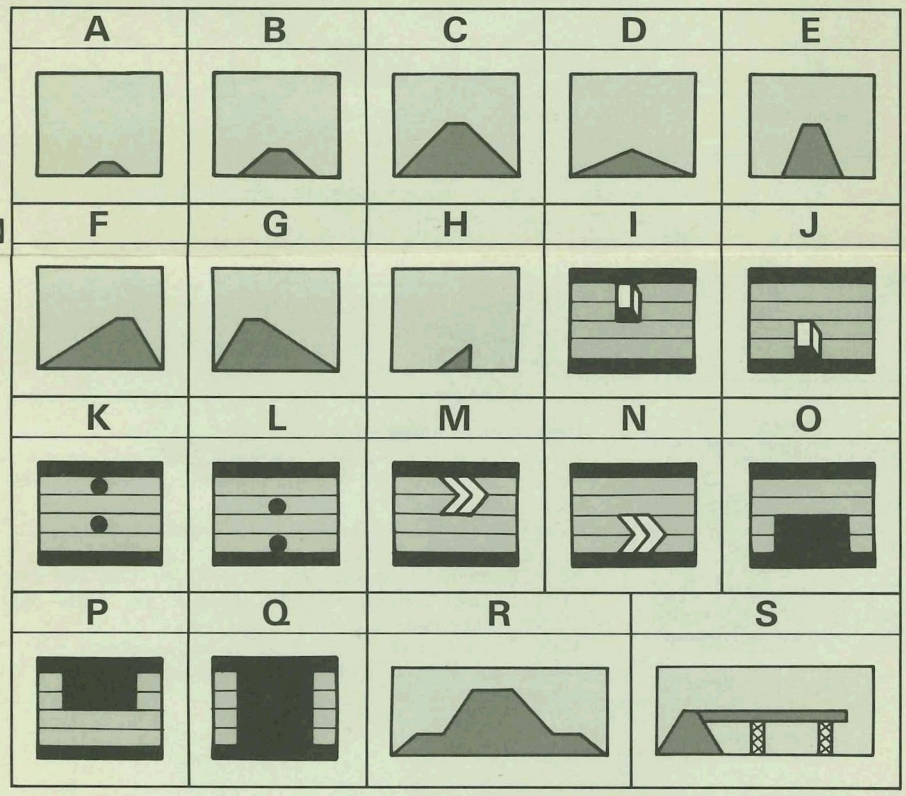
Auswahlbild
für Streckenelemente

Das Bild mit der Auswahlliste für Streckenelemente erscheint (s. links). Jetzt kannst du mit dem Entwurf für deine eigene Rennstrecke beginnen.

Entwurf und Spielweise der eigenen Rennstrecke

1. Du kannst zwischen 19 verschiedenen Hindernissen (A-S) wählen (s. nächste Seite).
2. Beweg den Geländefahrer mit Knopf A an die Stelle auf der Strecke, an der du ein Hindernis haben möchtest.
3. Stell das Zeichen ▲ auf den Buchstaben ein, der das gewünschte Hindernis vertritt. Ein Druck auf Knopf B plaziert das Hindernis an die bezeichnete Stelle.
4. Wenn du dich geirrt hast und ein Hindernis löschen möchtest, stellst du das Zeichen ▲ auf CL (Löschen). Dann drück auf Knopf B, und das Hindernis verschwindet.
5. Die Anzahl der Hindernisse, die du aufstellen kannst, hängt von der Art und Aufstellung ab. Gewöhnlich sind etwa 50 möglich.
   * Wenn der Speicher voll ist, wird automatisch FINISH (ENDE) angezeigt.
6. Sobald du mit dem Entwerfen fertig bist, stellst du das Zeichen ▲ auf END und drückst auf Knopf B.
   * Die Bestzeitanzeige ist dann 0:00:00, und die Gewinnzeit für den 3. Platz ist 0 : 08 : 00. Die Zeit des ersten Fahrers zu Beginn des Spiels wird als Bestzeit angezeigt, und die Gewinnzeit für den 3. Platz verändert sich entsprechend.
7. LP (Runde) blinkt dann auf. Drück Knopf A oder oben/unten auf die Steuerung, um die Anzahl der Runden festzulegen, und bestätige es mit Knopf B.
   * Die höchste Rundenzahl (LP) ist 9.
8. Die Auswahlliste für die Spielart DESIGN erscheint dann.
   * Wähl entweder PLAY MODE A für ein Einzelrennen oder PLAY MODE B für einen Wettbewerb gegen andere Fahrer aus, und dann drück auf den START-Knopf.
9. Sobald du mit der Spielart DESIGN fertig bist, bewegst du die Zielfahne auf RESET (ZURÜCKSTELLEN) und drückst auf den START-Knopf. Dann wird die ursprüngliche Auswahlliste der Spiele angezeigt.

Buchstaben für die Hindernisse bei Eigenentwurf



* (H) ist eine super Sprungrampe.